

© 1999 Acclaim Entertainment, Inc.

# FUR FIGHTERS



**Acclaim**



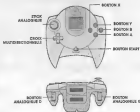
# SOMMAIRE



CHARGEMENT .....	2
INTRODUCTION .....	4
COMMENCER UNE PARTIE .....	5
BIOGRAPHIES .....	9
QUE L'AVENTURE COMMENCE ! .....	15
ARMES .....	24
FLUFFMATCH .....	26
TRUCS & ASTUCES .....	27

TRUCS & ASTUCES

Par 10115 AGALANET sur les 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100



Néanmoins, pour les sticks analogiques G ou D lorsque le câble est branché à la console, la console (DirectCool) s'active automatiquement lors de la pression d'activation de la manette.



Si le câble USB est branché à la console, la console s'active automatiquement lors de la pression d'activation de la manette. Cependant, si la console est éteinte, elle ne s'active pas automatiquement et il faut la brancher à la console à l'aide du câble USB. La console s'active automatiquement lors de la pression d'activation de la manette.

# INTRODUCTION



Il était une fois les Fur Fighters, une escouade hautement entraînée de l'élite des forces guerrières animales du CLAW, qui furent chargés d'une mission capitale : empêcher le diabolique Général Viggo de dominer le monde. Le Bien conquiert le Mal et Viggo se retrouva derrière les barreaux. Ne craignant plus les représailles de leur éternel ennemi, les Fur Fighters s'installèrent avec leur famille dans un charmant petit village au bord de mer. Mais le Général Viggo était bien décidé à se venger et, depuis sa cellule, préparait déjà de reprendre le contrôle du monde avec cette fois, l'appui et les puissantes ressources produites par les industries Viggo. Pour éliminer la piste des Fur Fighters, Viggo et son armée d'ours-soldats kidnappèrent les membres de leurs familles ! Mais ce plan machiavélique était sans compter sur la persévérance et la rapidité des Fur Fighters et surtout leurs compétences à rassembler les armées...

Nos six valeureux soldats pelucheux, Rufus, Juliette, Bungalow, Rico, Chang et Tweek, doivent allier leurs forces, leurs compétences particulières ainsi que leur dispositif de téléportation pour retrouver les membres de leurs familles et vaincre une bonne fois pour toute l'infâme Général Viggo !

# COMMENCER UNE PARTIE

## MENUS

Dans les menus, utilise le stick analogique ou les boutons de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour naviguer entre les différentes options qui te sont proposées. Appuie sur le **BOUCHON A** pour confirmer tes choix et sur le **BOUCHON B** pour revenir à l'écran précédent.

## OPTIONS

Avant de te lancer dans la folle aventure du repêché merveilleux des Fur Fighters, tu es la possibilité de régler les options suivantes.

## AFFICHAGE

**Plein Écran** Active (ON) cette option pour jouer en mode plein écran. Désactive (OFF) cette option pour accéder à une vue normale. Le Plein Écran n'est pas disponible dans le mode 3/4 joueurs (Flintlock).

**Réglage de l'Écran** Cette option te permet de régler l'écran d'affichage de Fur Fighters par rapport à ton téléviseur.

**Menu Triche** Utilise tous les codes de triche que tu es obtenu au cours de tes différentes parties !

**Internet** Visite le site web Fur Fighters. Tu dois d'abord t'inscrire avec Dream Passport pour avoir accès à Internet.

## SON

**Haut-parleurs** Tu es la choix entre une sortie audio Stéreo ou Mono.

**Volume des Effets Sonores** Ajuste ou désactive le volume des effets sonores du jeu à l'aide de la réglette.

**Volume de la Musique** Ajuste ou désactive le volume de la musique du jeu à l'aide de la réglette.



## MANETTE

**1-4 Joueur:** Cette option te permet de choisir la manière dont tu désires modifier la configuration.

Vibrations Active (ON) or non (OFF) the Vibration Pack

**Configuration** Choisir l'une des configurations de monnaie usuelle.

**REMARQUE :** La configuration 1 est la configuration par défaut de l'arête.

## CONFIDENTIAL 1



Ne touche jamais ce cliché analogique ni ses boutons analogiques C1 ou C2 lorsque la caméra te consigne.  
D'ailleurs, la marque de précaution est distinctement lors de la procédure d'installation de la caméra.

CONFIGURATION 2



## CONFIGURATION 3



Néanmoins, pendant ou après l'installation, si une lumière analogique G ou D (orange) s'allume, il s'agit d'un avertissement. Il ne faut pas précipiter un dysfonctionnement lors de la procédure d'installation de la batterie.

## CONFIGURATION 4







# BIOGRAPHIES

## RUFUS

Le célèbre chien, héros des Fox Film, est d'origine écossaise. élevé dans les quartiers esthétiques des côtes de Glasgow, il décide de s'occuper à sa façon pour faire les quartiers d'été et les costumes de rue intéressants. Sa glorieuse carrière artistique fut souvent récompensée par de nombreuses médailles mais refusait toute promotion. Finit la plus expérimentée de la Studio des Fox Film. Il est considéré comme le héros. Malgré son âge avancé, il est bien décidé à sauver sa famille d'un ultime effondrement.

SEXE: HOMME

COMPÉTENCE PARTICULIÈRE:

CAPTURE DES GALERIES SOUTERRAINES

# CHANG

Chang naquit au sein d'une famille aisée de Chine rurale et grandit à la lisière des vallées du sud en pleine croissance. Lorsque la guerre éclata, il horrifia sa famille en leur annonçant qu'il s'engageait comme volontaire. Sa connaissance quasi encyclopédique des sciences, son sens de la stratégie ainsi que son agilité et sa race naturelle étaient idéalement les puissances armées des Far Fighters.



ESPÈCE: PANDA

COMPÉTENCE: PANDA EXPERT. SE FAUFILE  
DANS LE PLUS SECRET DES TROUS

# JULIETTE

Agéniesse et athlétique, Juliette est une jeune guerrière. Capricieuse, câline, égoïste présente la fameuse tendance de n'écouter personne, mais sont les traits de caractère qui la définissent le mieux ! Sa susceptibilité l'incite parfois à mener la bataille en solitaire, mais quelques mots bien choisis suffisent en général à la ramener dans le droit chemin.

RENÉE, SPAT

CONFECTIONNAGE, COUTURE, ESCALIER

LES SERVICES LES PLUS ALPHABÉTIQUES

# RICO

Néé dans la grande communauté polynésienne d'Argentine du Sud, ce pingouin idéaliste a toujours rêvé d'un monde qui consistait principalement à pêcher et à éviter les soucis. Il partit donc en quête d'aventure en toute par hasard sur la bande des Far Fighters qui lui permit d'exploiter ses talents. Rico est cependant un peu trop sûr de lui et a une fâcheuse tendance à rêverer au cours de la journée. Il n'a rien du héros qu'il pense être. Mais une chose est sûre, dans l'eau, il est imbattable !




ESPÈCE: PINGOUIN COMPÉTENCE

PARTICULIÈRE : NAGE MOUS L'EAU

# BUNGALOW

Bungalow est un longueurs d'élite et aussi le meilleur ami de l'adulte, le chien. Malgré sa forme impressionnante, ce grand animal n'a vraiment rien d'un ours : il préfère se blâmer lui-même que ce qu'il doit faire, en particulier quand les ordres émanent de l'homme ou de sa dévouée femelle.



ESPECE : KANGAROO  
PROFANE PARTICULIERE :  
SAISON 1983 HAUT

# TWEEK

Twink a moins d'un jour. C'était le dernier des sorts de sa mère à Adore et il n'a pu profiter d'elle et de ses jumeaux que quelques minutes avant que l'horrible Général Vargo ne les fasse prisonniers. Bien qu'il soit le plus gros et aussi le plus bon de ses frères et sœurs, il a vite pris conscience de la nécessité de se battre pour les retrouver. Intéressé mais nerveux, il trouve de nouveaux monde effrayant et fascinant à la fois. En outre, il possède un secret secret de vengeance des années à lui et les autres Fur Fighters sont bien décidés à le prendre sous leurs ailes !



CHRONIQUE DE TWINK

CHRONIQUE PARTICULIÈRE:

REFUGES DE BEAU VOUS FAITES

## CHANGER DE PERSONNAGES

Pour changer de personnages, tu dois trouver l'un des nombreux points de téléportation de niveau. Ce sont des sphères vertes présentant le portrait du personnage qu'elles te permettent d'incarner. Si ce n'est pas celui que tu cherches, il ne te reste plus qu'à trouver un autre point de téléportation !



## QUE L'AVENTURE COMMENCE !

Ton extraordinaire mission qui consiste à vaincre le Général Viggo ! Une découverte d'étranges monstres et d'ennemis plus étranges venant... Il faut donc garder ton sang froid ! N'oublie pas que pour terminer ce jeu, tu dois en avoir dans les muscles et dans la tête. Mais pas de panique, tu n'es pas seul, loin de là. Le Général Bristol et le Sergent Sternbauer t'aidant à te maintenir en forme et te tiendront au courant de la situation. Avant de commencer ton aventure, n'oublie pas de rendre visit, au Sergent Sternbauer, le célèbre instructeur des Fur Fighters, au moyen d'entraînement, situé dans le Village. Il t'enseignera tout ce dont tu as besoin et même t'en créera une centaine (5 semaines en 5 jours). Une fois que ton entraînement est terminé et que tu as bien exercité le Village, rends-toi directement à la station de métro en direction de New Quack City. Arrêtera à la statue du Général Bristol, qui, avant de passer de vie à trépas, a mené victorieusement les Fur Fighters dans une guerre contre les Chots. Il te donnera de précieux conseils pour bien commencer ta folle aventure !





## CENTRES

Tu peux entrer dans l'un des six centres thématiques du jeu en empruntant un chemin depuis le Village. Chaque centre comprend les entrées pour les différents niveaux et les arènes de combat où t'attendent les boss. Lorsque tu as terminé le niveau d'entraînement ou lorsque tu as vaincu un boss, tu gagnes l'accès au centre suivant.

### LE VILLAGE



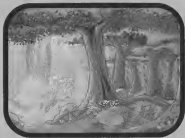
Ton aventure commence au Village : sorte de base de jeu à laquelle tu peux te diriger vers les autres centres. Chaque Fur fighter habite une maison du Village. C'est là que nos héros doivent ramener les membres de leur famille ou fuir et se cacher qu'ils les libèrent. Lorsque tu es suffisamment vieux, plus que six enfants d'une même famille, rends-les donc leur maison au Village. Ils t'offriront alors l'assistance avec tous leurs pouvoirs. Mais avant de commencer cette palpitante aventure, n'oublie pas d'aller t'entraîner un peu au module d'entraînement !

## NEW QUACK CITY



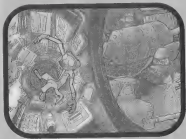
Prends le métro du Village en direction de New Quack City. Cette métropole étincelante de prospérité est en fait une volière aéroportée. Ses lumières aveuglantes et ses vacanciers intemporels contrôlés grimpent vers avec la tranquillité de ton Village.

## BEAVER DAM



Cette gigantesque construction est le fruit du dur labeur d'ingénieurs castors. Bien qu'ils soient célèbres pour leurs étonnantes constructions, ces mammifères semi-aquatiques sont humblement modestes et ont un hérisson à la place du portefeuille !

## CAPE CANARDO



General Vigna veut non seulement contrôler la terre, mais aussi l'espace ! Il sera déjà maître de la galaxie si les canards basculent à la tête de Cape Canardo n'étant pas si inconscients !

# DINOTOPOLIS



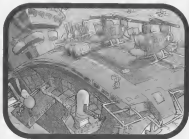
La civilisation des dinosaures de classe moyenne était écartée, jusqu'à il y a très peu de temps, totalement inconnue. Mais le Général Viggo passe désormais tout son temps libre à explorer la vie de ces créatures préhistoriques, espérant ainsi découvrir le secret de leur style de vie et de leur technologie à développer.

# ANATAT TATANATAT



Cela laisse très creusé au cœur de la jungle, le Royaume d'Anatat tatanatat prospère paisiblement. Mais depuis qu'il a découvert le mystérieux grincement de ce peuple, le Général Viggo est persuadé qu'il parviendra, du chez eux, à ouvrir un portail vers l'endroit où se rendent les méchants, puis pour éléver une armée d'envahisseurs qui lui obéissent à la patte et à l'œil !

## *DIGGO A-GO-GO*



Comme tout bon suzerain toutpuissant qui se respecte, Yiggo possède son propre quartier général flottant. C'est à bord de cette impénétrable forteresse aérienne que les fur fighters doivent valser leur éternel ennemi dans un affrontement ultime !

## PIÈCES

Les pièces d'or présentes dans tous les niveaux te permettent d'accéder aux autres niveaux d'un même Centre. Si tu n'en as pas suffisamment, tu ne pourras entrer dans le niveau suivant, il te faut retourner dans le niveau précédent à la recherche des pièces d'or que tu as oubliées. A la place des pièces d'or collectées précédemment, se trouvent désormais des pièces d'argent. N'hésite pas à les ramasser également, elles amélioreront ton état de santé.



## LES VALEURS DE LA FAMILLE - BÈRES ET BOSS

Viggo a enrôlé les membres des familles des Fur Fighters, et les a obligés à travailler pour sa cause maléfique. Tous les bulbes se sont retrouvés piégés à travers les différents niveaux, et tu vas devoir les secourir pour leur ramener soins et soins au Village. Mais souviens-toi, Les bêtes ont été enrôlées pour regagner leur maison seulement avec le Fur Fighter qui leur est apparenté, c'est-à-dire bien les points de téléportation pour un bon personnage ! Tu auras besoin de ramener un certain nombre de bêtes pour affronter le boss de chaque Centre.

Les Boss sont les champions qui dans le cas de l'École, le maître des Fur Fighters qui ont été génétiquement transformés par le diabolique Général Viggo. Chaque Fur Fighter doit vaincre son propre parent / champion pour briser le sortilège. C'est que le Général Viggo l'un d'eux de son monstre qui lui a été jeté, le Général Brutal te récompensera en te ramenant un élément qui te permettra d'accéder à un autre Centre.





# ARMES

Plus tu progresses dans le jeu, plus ton arsenal se diversifie. Tu commences la partie avec un pistolet et une arme de courte portée mais bientôt, tu pourras dévaler des fusils, des lance-grenades, des lance-fusées, des armes à plasma et plein d'autres dispositifs de destruction.

Voici une liste non exhaustive des armes à ta disposition au cours de ton aventure.

## Pistolet

C'est avec cette arme de base que tu débutes ton aventure.



## Lance-grenades

Ces bombes rebondissantes te débarrasseront des ennemis les plus mal fichés !



## Fusil

C'est une arme à feu de courte portée qui est idéale pour tirer sur des cibles proches.





### Lance-fusées

Cette arme est particulièrement efficace à courte comme à longue portée. La mise à feu demande cependant une grande précision et une bonne vue !



### Arme frigorifiante

Seuls les murs peints peuvent résister au froid glacial de cette arme destructive.



### Explosifs à plasma

Des grenades puissantes de toute manière pour toute la famille !



### Arme à Neutron

Cette arme à courte portée reforme une onque nucléaire. Ce dispositif technique de haute technologie dépense totalement la jauge de vos ennemis.



## FINIFEMATCH

Ce combat en tête à tête te permet de désarçonner un de tes amis Far Fighter ! Sélectionne l'un des six niveaux d'intensité de combat, choisis un combattant Far Fighter pour toi et ton adversaire et montre de quoi tu es capable !

Tu peux régler la durée du Finifematch et le nombre de rounds. L'écran de résultats affiche ton score dès que le temps imparti est écoulé ou le nombre de rounds est terminé. Quant à l'option Infini (rounds et durée illimités), elle te permet de jouer... à l'infini ! Dans ce mode, tu peux choisir de jouer à la 1<sup>re</sup> personne et dissimuler d'importantes informations se trouvant généralement à l'écran (comme l'anneau que tu utilises) sur ton VM. Si tu n'es pas sûr de VM, l'option n'est pas disponible.

# TRUCS & ASTUCES

- Rappelle-toi, les pièces te donne de la vie. Pense à les ramasser stratégiquement.
- Explore les niveaux étage par étage. Essaie tout ce qui te vient à l'esprit. Tu te rendras compte que tu peux bouger et ramasser des objets auxquels tu ne t'attendais pas.
- Trouve un point de téléportation après avoir terminé un puzzle difficile afin de sauvegarder ta progression.
- Il est préférable de gagner les superbes prix au Carnaval que de les acheter. Alors, garde ton argent ou lies de le jeter par les fenêtres.

## Tactiques de combat, Munitions et Ennemis

- Ne gâche pas tes munitions.
- Pour des tirs à longue portée, le pistolet est plus efficace que la mitrailleuse.
- Tourne tout au tour de ton ennemi pour lui faire perdre les pédales.
- De temps en temps, tu peux faire en sorte que tes ennemis se tiennent dessus. Ils s'attaquent entre eux et s'ignorent.
- Les Fur Fighters donnent l'impression d'être affectueux et inoffensifs mais en fait ils sont assez coraciens. En effet, armer des animaux est une très mauvaise idée. Ne laisse pas des armes à porter de poies des animaux !
- Certains ennemis ne t'attaqueront pas seul si tu les attaques en premier. Alors essaye de les combattre un par un.
- Les attaques ennemies à bout portant infligent plus de dommages. Les tirs en pleine tête sont encore plus terribles !
- Ton arme ne te sert pas seulement à éliminer tes ennemis, c'est souvent la seule façon de résoudre les énigmes.